

## **Kisah Y.A. Angulimala Dalam Karya Animasi 2d Sebagai media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini**

### **WAKIRAN**

(Pembimbing : EDI SUGIARTO, S.Kom, M.Kom)  
*Teknik Informatika - D3, FIK, Universitas Dian Nuswantoro*  
*[www.dinus.ac.id](http://www.dinus.ac.id)*  
*Email : 122201202307@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

#### **ABSTRAK**

Dalam persainganya dunia hiburan di tanah air saat ini, banyak sekali ditampilkan acara yang diperuntukan bagi anak-anak berusia dini. Akan tetapi dalam perkembangannya terdapat banyak acara yang kurang baik untuk di tonton oleh anak-anak, dikarenakan lebih banyak faktor yang cenderung mengusung adegan kekerasan dan sejenisnya sehingga berdampak mempengaruhi perilaku dalam perkembangan anak. Dalam hal ini, penulis mengambil cerita singkat mengenai tokoh Y.A. Angulimala dari buku yang berjudul Kronologi Hidup Buddha yang akan disajikan dalam bentuk karya film animasi 2D, karena dalam karya film animasi yang lebih disukai dan dimengerti anak-anak usia dini adalah cerita yang dikemas dalam karya animasi 2D maupun tiga dimensi. Dalam dunia hiburan, animasi merupakan acara yang paling di gemari oleh anak-anak sehingga penulis memiliki pandangan untuk kedepannya bahwa cerita Y.A. Angulimala ini memiliki pesan moral yang baik untuk usia dini apabila diceritakan dengan gambar animasi untuk anak usia dini, sehingga sangat memungkinkan kalau program acara animasi di jadikan media penyampaian pesan oleh orang tua untuk mendidik anak. Selain itu, dapat bertujuan untuk memberikan pendidikan dan sarana hiburan yang baik dalam meningkatkan kreativitas anak.

Kata Kunci : Kata Kunci : Karya Animasi 2D, Sebagai Media Pembelajaran, Untuk Anak Usia Dini.

## **The Story Of Y.A. Angulimala In 2D Animation As Learning Media For Early Childhood**

**WAKIRAN**

(Lecturer : EDI SUGIARTO, S.Kom, M.Kom)

*Diploma of Informatics Engineering - D3, Faculty of Computer  
Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 122201202307@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

#### **ABSTRACT**

In the competitive world of entertainment in the country today, a lot of show events that are intended for children aged early. But in its development, there are many events that are less good to be watched by children, because more factors that tend to carry the scenes of violence and the like so that impact affect behavior in a child's development. In this case, the authors take a brief story about the character Y.A. Angulimala book called Living Buddha chronology that will be presented in the form of 2D animation film work, because the work of animated film is preferred and understood early age children are the stories that are packed in the work of 2D animation and three-dimensional. In the world of entertainment, animation is the most watched event in the favorite by kids so the authors have a view to the future that the story Y.A. Angulimala has a good moral message to an early age when told with animated images for early childhood, so it is possible that the program made in the animation show media messaging by parents to educate children. In addition, it can aim to provide education and entertainment facilities in improving a child's creativity.

**Keyword** : Keywords: 2D animation work, as Media Learning, For Early Childhood